ゲームマシン
THE GAME MACHINE

発行所
アミューズメント通信社
編集・発行人　赤木真澄
大阪市北区神山町14（第2松栄ビル）
〒530　☎06（314）0309
郵便振替　大阪307852
年間購読料（送料共）7,200円

全国的規模のF大会
新作のフリッパーキャンペーンに準備
セガ社

㈱セガ・エンタープライゼス（本社＝東京都大田区羽田一―二―十二、☎七四二―三一七一、D・ローゼン社長）は、現在全国的な規模でのフリッパー大会を準備中である。

これは、このほどセガ社が開発した新作フリッパーのキャンペーンの一環として、四月に公開が予定されているロックオペラ映画「トミー」（内容は本紙で既報）とタイアップしたものである。

セガ社の新フリッパーは、マイクロ・プロセッサー（コンピューターの一種）などの最新電子工学技術を駆使し、長い歴史を持つフリッパーに、衝撃的な技術革新をもたらしたものとして、業界の注目を集めている話題のニュー・マシンである。

この競技会は、現時点では四月の中旬から五月の上旬にかけて、セガ社の全国直営ゲームセンターで開催される予定で、東宝㈱、東宝東和㈱の後援、その他有力各社の協賛が決まり、賞品も豪華なものが多数用意されている。

セガ社ではこれを機会に、今後この種の催物を定期的に開催し、ゲーム機への関心を高め、プレーヤーの定着化をはかるとともに、将来は同好会などの組織づくりも考えている。

ニュースを編集部へ
各種催し、事務所移転など、広く知らせる必要のあるニュースは一刻も早く本紙編集部まで!!

タイトー
春の新製品発表会
大阪＝貿易センター（16・17）
東京＝本社一階（24・25）

㈱タイトー（本社＝東京都千代田区平河町二の五の三、☎二六四―八六一一、M・コーガン社長）では、昨春好評を博した新製品発表会を今年も開くことになった。

関西での新製品発表会は同社関西第一販売部（☎〇六―九〇一―一三九一）窓口に、三月十六日から二日間、午前十時三十分から午後五時までの間、大阪市北区にある大阪国際貿易センターで開かれる。

また東京では三月二十四日から二日間、平河町にある同本社一階のショールームにおいて開かれる予定になっている。

出展内容は、これから発表されていくものであるが、相当めざましいものが期待されている。タイトロニクス・シリーズを中心にメダルゲーム機、アーケードゲーム機、ジュークボックスのニューマシンが勢揃いする予定で、アベンジャーはいうに及ばず、インターセクター、スピードレースの二人用（ツィン）など、注目されるところである。

論潮
人間重視が大事

この業界はめまぐるしい、とよく言われる。非常によく変化していく、という意味である。人の動きはもちろんのこと、キカイや会社の動きは実によく変化していく。A社とB社の関係がよくない、などと言っている間に両社が親密になっていたり、その逆であったり。

狭い業界だとも言われる。一見、新規参入が容易な面があるため、失敗してもまたぞろ復活したりするからだ。ああ、この顔はたしかA社で見かけたことがあるが、いつのまにかB社の人になっている、などと。厳しさが不足しているためか、それとも業界そのもののレベルが低すぎるからか。おそらくいずれも正しいことではあるが、要は、そのようなことではいけない、という認識だ。

信用に裏うちされた真の営業、これが欠けると下り坂をダンゴのごとく落ちるだけである。もっとも落ちることに快感を感じる人も居るであろうが……。

信用は一朝一夕にしてならず、ましてやよい仕事ぶりは、ある朝思いついたからと言ってそうたやすく実現できるものではない。事実のつみかさね、それが正しい方向へ向っての正しい仕事であるならば、確実に信用を獲得することができる。

ことにゲーム機は人間がゲームをするためのものである。人間を相手にする、ということは人間を大事にすることに通じておかねばならない。商売上、営業上、ともすれば力で力に対抗しようとしてみたり、策謀をめぐらせたりする傾向が、いつの時代でも見受けられる。が、人間を大事にしない連中が、つまり悪が栄えたためしなど、あるはずがない。

よりよい人間生活の一環としてゲーム機があるのであれば（もっとも人間を破滅させるためだという者も居ようが）、機械とともに人間どおしのつきあいも大事にしたいものである。今年、この重要な年をどう乗り切っていくか、はこうした視点で、いくぶんか判明していくことだろう。

内田氏後任に
谷本彰警視
警察庁

警察庁の人事異動により、防犯少年課の内田進風俗担当課長補佐は二月三日、鳥取県警察本部警務部長に栄転した。なお同庁後任として谷本彰警視（宮城県警察本部捜査二課長）が二月二十日付で発令、二十五日着任した。谷本氏は昭和四十年から四十六年まで同庁防犯少年課を担当したこともあるとのこと。

ATE詳報

海外への日本製品進出強まる

第三十二回ATE（アミューズメント・トレーズ・エギジビション、通称ロンドンショー）での日本製ゲーム機の展示内容は、前号真鍋氏の原稿のとおりだが、さらに詳報が入った。

独自のブース（小間）を持った㈱タイトー、またアルカ・エレクトロニクス社のブースから出展された㈱セガ・エンタープライゼスの二社については既報のとおり。

もともと英国クロンプトン社製品を扱ってきたジャパン・オーバーシーズ・ビジネス㈱（本社＝東京都港区赤坂七の十の九、第四文成ビル、☎五八五－三〇二一、浜田正毅社長）は、アルフレッド・クロンプトン社のブースから「プッシュ・アンド・プル（日本名＝ラッキーフラッグ）」を出展。

「アカアゲテ」を「プッシュ・レッド」という声に変えて登場した。なお、三月二日から三日間、英国のブラックプールで開かれた「ノーザン・アミューズメント・アンド・コインオペレイティッド エキウィップメント・エギジビション」にも、アソシエイティッド・レジャー・セールス社を通じて同製品が出展された。

アレンジボールの㈱さとみ（本社＝東京都板橋区徳丸四の十七の十、☎九三六－四五一一、里見治社長）はATEで、マルバナ・イン・コーポレーション社のブースから、標準タイプのアレンジボールと、コンピューターパチンコを出展した。

神風旋風のフジエンター

精力的販売力を持って知られるフジ・エンタープライズ㈱（本社＝東京都新宿区北新宿一の七の二十一、☎三六五－〇六一一、上山武夫社長）はアルカ・エレクトロニクス社から神風とスピードレースを出展。結果的にはセガ社製品と同じブースに納まったことになる。アルカ社はセガ社前身のR・W・スチュアート氏が社長になっている。

とくにフジエンタープライズ㈱は、海外に向けて「神風」などを強力に販売しており、ここ数ヵ月でかなりの自信をつけた。主な販売先は米国、オーストラリアなどで写真の会長も喜びをかくしきれないようすである。

写真＝レジャー・アンド・アライド産業社のM、D、スタインバーグ氏（右）と日本のフジエンタープライズ㈱の浦上徳三会長（左）。ATE会場で提携を決めた。

第14回AMショー期日
10月7～9日内定
JAA理事会（2月20日）

全日本遊園協会（事務局＝東京都渋谷区渋谷三の六の十八、荻津ビル、☎四〇七－八七一一、遠藤嘉一会長、会員数百二十九、略称JAA）は、二月二十日の総会のあと開かれた第十六回理事会で、今年の第十四回アミューズメントマシンショーについて、いくつか決定した。

今年のショー委員長については、既報のとおり、中村雅哉氏（㈱中村製作所社長）が再選され、今後ショー委員会を運営していくことになった。JAA主催のAMショーとしては連続三回、中村氏が委員長を引受けたことになる。なお委員会は昨年と同様、役員全員が当ることになった。

ショー期日は一応、十月七日から三日間、東京晴海の国際貿易センター南館を予約ずみである、と山本専務理事は報告しているが、最終決定はまだ出ていない。

2月20日のJAA総会（日本出版企画制作提供）

入園料を値上げ
エキスポランド

万国博記念協会は二月二十日の理事会で、エキスポランドの入園料を三月一日から値上げすることに決定した。その内容は中学生以上の三百円を四百円に、また小人百円を百五十円に値上げするもの。協会によると五十年度入園者数は百四十万人（推定）で、減少傾向にある。

お知らせ

謹啓　平素は格別のお引立を賜わり厚くお礼申し上げます。

さて、このたび、弊社広告担当の**小林一郎**は都合により二月二十日付をもちまして退社いたしました。在職中は公私にわたりご指導をいただき、心よりお礼申し上げます。

なお、今後当社とは無関係ですので、あしからずご諒承賜わりますようお願い申し上げます。

右ご案内旁々お礼まで　敬具

昭和五十一年二月

アミューズメント通信社

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

メダルゲームの底流

特別連載　第12回

一心生

対談放談(3)

A　機械の面での動向といいますか、推移といいますか、このメダルゲーム場の継緯を眺めていますと、実に興味深い点が多々あります。先程の、ディーラーの方達が猛烈な勢いで普及させられた過程で、商品としてのゲーム機のあり方と、メダルゲーム場の商売との相関関係が面白い。

B　そうです。ゲーム機のゲーム場への登場、採用されるという、その手順は面白い。僕なんか、今は野次馬的な見方をしてしまうから、面白い、なんて言うんだけど。

A　たとえば、私なんかの考えだと、ゲーム機械というと、やはり電気で動くとか、メダルを機械に入れる、いわゆる機械ゲームを即座に連想する。私自身がゲーム屋、嫌いな呼び方ですけど、根っからのゲーム屋ですから機械でないものはピンとこない。手取り早く言うなら、スロットマシンとビンゴゲーム機と、マスゲーム機、この構成が当初からオーソドックスなメダルゲーム場の機械構成だったでしょう。その構成比はともかくとして、ところが、ルーレットや大小ゲーム、はては、キノゲームまで出てくるに及びますと、何やら「カジノ」で使われてる遊戯具が、そのままメダルゲーム場の機械といった風な感じで、はなはだ疑問に思うんです。

B　そうですね。メダルゲーム場での機械はこれ以外使ってはダメというんじゃないけど、それに、機械の構成の仕方に規定がある訳でないですから、一概に是非を言える訳じゃない。しかし、さっきAさんの言われた興味というのは、実はこの辺のことなんじゃないですか。僕も同感だな。確かにゲームに違いないけど、それがゲームとして果して完結されているかどうか、また、メダルゲーム場向きにうまくアレンジされてるかどうか。運営のノウハウの確立されてないゲームがかなりあるんじゃないかと思う。

A　当初の構成は、かなり完成していた感じがするんですが、そのあたりいかがですか。

B.　もちろんそうだと思います。スロットマシン、ビンゴ、マスゲーム、特に英国製のマスゲーム、という当初の構成を見ますと、これらはそれぞれに長い風雪を経た伝統がある。伝統というよりさまざまな改良が加えられ、磨き抜かれて来たと言えます。スロットなんか百年近くもかかって今日のモデルが出来た。それ自体が完成していますね。ビンゴでも二十年以上の歴史がある。面白いはずですよ。アメリカで十二分に使いこなされて来たものばかり。しかも米国じゃ現金ですから、良い加減な事じゃ済まない。たとえば鍵の付け方ひとつに至っても実に工夫されてる。あらゆる意味で、それ自体で完結するよう配慮されてる。もっとも自動機械とはそういう性質のものだけど。

A　そうした風雪に耐えて磨き抜かれたゲーム機は、確かに面白いという以上に、それ自体で完結する、いわば完成度のすぐれた感が強いですね。

B　当初のメダルゲーム場の機械構成が完成された感が強かったのは、そうした機械が意識的に選択されたという事じゃないでしょうか。最初から使用機械に制限があったわけじゃないから、世界中の現に存在するゲームというゲーム機がすべて自由な選択の対象だった、と言えるでしょう。当然そうすれば完成度の高いもの、より優れたものが選ばれた……。

A　現存するゲーム機の中から、優れたものを選んで集めたということなら、当然、全体としての完成度も高いということに……。

選択眼の大切さを！

B　だけど、選択の段階でどれが優れているか、完成度が高いものは何かという選択基準は実に難かしい。まして我国にはそれまでなかったものだから、満足するものがスンナリなどとは至難の業です。僕なんか現実に今、使っているゲーム機の評価でさえ、正直言って十分にはわからない。最終的には売上金額と、維持する一定売上水準の期間、まあそれに故障の頻度と内容でおおよそわかるにはわかるが、それには「使用期間後」というおまけ付でね。買う前にはわかりにくい。

A　そうですか。私なんかも同様ですね。カタログとか、試作機を見ただけで注文して、ずいぶん失敗した経験があります。まあそれにしても、結果的に是否の評価を下したとしましても、何が原因で良いのか、あるいはどういう欠点のために劣ったゲーム機なのか、その辺の確たる因果関係についてはポイントが難かしい。

B　感覚的なものですね。感覚というよりも直感というべきか。芸術家と同じに、瞬時に見極める人もおります。でもこの選択眼は経験的な訓練によっても養われますが、でも現場に初中終居座ってゲームしてないと衰えてくる。

A　だから機械を買う時、オペレーターの社長さんが自分で決めないで、店にいる若い人を連れて来て見させてから結論を出す。

B　そうですね。よく見る光景でしょう。現場に時たましか行かない社長が、勝手にポンポン機械買ってくると、現場の若い者が文句言う、なんてニガ笑いしてる社長さんもいる。しかし、社長さんクラスの人は、結局自分が責任者だし、金を払うのも自分だから、慎重だし勉強もしてられる。他人の意見も注意深く聞く、見てないようで、そこはやはりよく把んでおられます。ゲーム一筋の経営者は、個人でも会社でも、順調に推移して来られている場合には、社長さんかその側近に必ずと言って良いぐらい、ゲーム機の良し悪しを見極める能力のすぐれた人がいる。もちろん商売だから、なんにせよ取り扱い商品に無知で居られるはずはないが、我々のように、それが感覚的なものの場合には特に難かしいし、その大切さも格段だと思う。

冒険家のディーラー

A　そうです。選択眼がなければ生き残れないし、新品の機械は扱えない。しかし、もっぱら売る事を業とされるディーラーの場合はどうでしょう。機械の良し悪しは、売れるか売れないかで判断できますし、作るのはメーカーで、金を払って買ってくれるのはオペレーターです。あまりリスクはないように見えますが、手広くなんでも扱ってれば、選択眼の是非はそれほどシビアじゃない。

B　売れれば良いというんじゃ困るわけです。現実にどうかという

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

うことは、深い付き合いもないので良く分りませんが、しかし、機械の良し悪しがわからなけりゃ、人より多くは売れないし、儲かりもしないはずでしょう。メーカーに良い機械を作らせてそれをオペレーターに売りこむ。良い機械ならオペレーターも儲かる。こういう図式が本来のディーラーの役目です。本当に儲かるディーラーは、人より先に良い機械を見つけて扱うからたくさん売れる。競争もない。利益は守れるんです。人より先にという事は、すごく危険です。果して自分の選択が正しいかどうか、売れるかどうか、賭けみたいなもんです。外国の機械を輸入する場合もそうです。見込で輸入すれば儲けは大きいけど、ハズレもある。当たりもあれば、ハズレもある。見込違いだった、なんて言ってたらツブれます。

A　現実にはずい分とハズレの機械も入って来てますが、これは選択眼の誤り。でも結構、その冒険をディーラーはやってるわけでしょう。

B　そもそもスタート時点で、世界中のすぐれたゲーム機が、既にチョイスされてたわけだから、それ以降に作られたもの以外は、あまり目ぼしいものがなかったんじゃないですか。どっちかって言うと、ふるい落されたものの中から、更に何度もふるい直されて輸入された感じがする、なんて話を聞いたこともある。それにまあ、ちょうどブームの時期でしたんで、なんとかかんとか言っても売れてはいたわけでしょう。結局ハズレの機械も最終的にはオペレーターと言うか、店が買い取ったわけですよ。駄目なものはオペレーターがお蔵にしてます。だから実質的にディーラーがリスクを覚悟でなんてのは、よほどの大手で、ディーラーの大半は、オペレーターが独自で自分のリスクで入手した機械の営業成績を見ながら、同じものをどんどん入れて来た観がする。

A　そうすると、輸入品の場合は、オペレーターが選択した良いものを大量に後から入れたものと、なんでもかでも日本にまだ入ってないということで無差別に入れたのと、まあその両方でディーラーが入れて来て、結局はオペレーターがリスクを背負いこんだということですか。

客の学習速度に対応

B　もっともオペレーターが全員選択力がすぐれていればハズレは買わなかっただろうし、新規参入者にはそのチョイスは無理です。その辺の負担、負担というより成り行きの責任と言うべきでしょうが、それは双方にあったわけでしょう。いずれにしても、結局は良い機械の外に、つまらないものが入って来てしまった。「カジノ」では合格点の機械でも、我国のメダルゲーム場では不合格という意味でのつまらないもの。だからさっきのゲーム機の登場の仕方が面白いといったのは、その辺の観点からの話で、たとえば輸入品の場合、スタート当初から既にメダルゲームは三〜四年経ったけど、質的にゲーム機がだんだん優れたものに変化したかどうか、甚だ答えがたい。

A　最初に良いものが選ばれて、順次ふるい直されてきたとすれば、入って来た機械はだんだんつまらないものへと劣ってきたことになる。一般的には継続的に店が運営されていれば、客はだんだん学習する結果、既存のゲーム機では満足しなくなる、そういう傾向がありますね。飽きてきた客が次のゲーム機を要求するのに対し、より劣ったものが提供されれば、その矛盾は大きくなります。

B　そうです。客の学習は、当初は物珍らしさの満足といった程度から出発して、次々とゲームそのものの面白さ、楽しさを発見し、身につけてゆくわけです。このプロセスは何んでも同じことですが、だから、店は客の学習速度に対応したゲーム機を用意し続けなければ、継続的な客の吸収は困難になってしまう。もっとも、客の学習が永遠に進行し続けるということは現時点ではさほど重視する必要のないことであろうし、また、立地条件が極めて良い店なら、反復販売よりもより幅広い客層を対象にすれば、経営的な問題は当面の間回避されると思いますが、本来的にはそうであってはならんわけです。

A　ちょうど、シネラマが同じフィルムで、ロングランするのと同じですね。一人の人は一回だけど、大量の人が観に行った。

B　ところが現実には、メダルゲームの流行は目下のところ横に拡がった。店の数が増えたという事で、質的に縦に伸びたとは言えない。もちろん、縦に全く伸びなかったというんじゃないけど、少なくとも、それほど歴史はない。むしろこれからの課題ですよ。メダルが最近になってもう駄目だという風に言われるのは、この辺の第一段階でのデビューが終ったという訳で、本当のところの客の学習に対応した、ステップを追った展開はこれからだ。

娯楽の一翼として

A　話しが逆戻りしますが、そうするとディーラーは現実にあるバリー社のスロットを大量に日本に持ちこみ売り尽した。英国のペニーアーケードゲームを片端しから持ちこんだ。ルーレットも、ブラックジャックも、大小も、キノも、ただ外国の「カジノ」で使われている道具をすべて網羅し尽くした、ただそういう事ですか。

B　極論すればあるいはそうかも。少なくとも真面目なオペレーター、店、あるいはしっかりしたメーカーは、メダルゲームはこれからが本物の事業だと言ってます。つまり、真に客の要求する娯楽をゲームを通して提供し、レジャーの一翼を分担する、これはやはり事業と呼べるほど難かしくもあり、社会的にも大いに意味のある事でしょう。

A　そうですね。今までは安易すぎた。バリーの電動スロットと英国のプッシャーを並べて、あたかも「カジノ」のムードを凝せればそれで商売になった。あまりにイージーだったんでしょうね。それ以上に発展できなければ、メダルは本当に駄目になるでしょうし、結局、一時の徒花に終ってしまう。かといってここまで脹らんだ業界は、おいそれとは転換は利かない。力のない所は閉鎖し、倒産するしかない。

B　自ら自滅してる業者も既に多い。博打をする者、儲かった金を遊蕩に注ぎこむ者。まあそうして中途半端な業者が整理されれば、今後は仕事も根のついたものだけ成長する事になるでしょうし。

（この項了。以下続）

話題のマシン

自動車レースのビッグなグレートレース

エスコ貿易

総発売元が㈱エスコ貿易（本社＝東京都目黒区大橋一の七の四、久保ビル、☎四六二一〇四七七、中山隼雄社長）で製造元が野村電気㈱という「ザ・グレートレース・FI」。

なにしろ定価が二千万円。大きさも幅三メートル、奥行四メートルというデッカイ、メダルゲーム機で、自動車のレースを楽しむ。

今までこの系譜のゲーム機は一台のみの受注製品であった。五千万円を投じてゲーム機の最高水準を示した㈱シグマの「ザ・ダービー」が新宿に登場したあと、新宿ジョイパックビル内のラスベガスでは水面を走る競艇「ザ・グレート・オーシャン・カップ」、ほぼ同時にその前のプレイナウガッツで競馬ゲーム「ダービー」が、それぞれ一台のみの値段の高い機械として現われた。今回のグレートレースでは、少し値段は高いが、この系譜のゲーム機では大量生産を前提にしているため、安いとも言える。

目下設置されているのは新宿のカーニバルプラザ（㈱エスコ経営）と、神戸のカジノ・ド・三宮（㈱マル三商会経営）の計二台。メダルゲーム場の中心的存在として活躍できそうで、同社では販売のみならず、リースの方法もある、と強調している。競馬からいろいろなものが出て、今回はオートレースという話。

続々と新製品を発表

メダル、アーケードとも

タイトー

ダービー・キング

㈱タイトー（本社＝東京都千代田区平河町二－五－三、☎二六四－八六一一、M・コーゲン社長）より、ミモマシンの新製品「ダービーキング」が発売されている。

I・Cとデジタル技術を駆使したTVビデオによる競馬ゲーム機「ダービーキング」は、小型ながら五人が同時に遊べる。一着に入る馬を六頭の馬の中から当てる遊びで、4枚までメダルをかけられる。各々の馬のコースは色別され、コミカルな馬の動き、音響効果とともに、視覚的にも魅力は充分。またメダル投入口の前に、メダル受皿が設けられるなどのアイデアが見うけられる。

高さ一・七五メートル、幅〇・六三メートル、奥行一・七メートル。定価百七十万円。

＊

アベンジャー

プレイ料金を二百円で三プレイ（一プレイは百円）にした最初の一人用TVゲーム機「アベンジャー」。

これは、ジェット戦闘機による戦闘ゲームで、正面のパネルに本物そっくりの計器盤が配置してあり、操縦室の雰囲気を味わいながらゲームを楽しめる。

操縦桿をにぎり、向ってくる敵機を狙い撃ちする。操縦桿を前に倒すとスピードが速くなり、得点のチャンスも多くなる。飛行スピードによって得点が段階的に上る仕組。ただし、敵機に衝突するとスピードが落ち、戦闘時間も短くなる。二千点以上得点すると、ゲーム時間が延長される。定価五十九万円。

タイム80の改訂版

期待できるステイクス

ユニバーサル

ステイクス・レース

パチンコ・タイプのゲーム機の中で、かなりの人気を独占してきた「タイム80」の改訂版が登場して、話題を呼んでいる。㈱ユニバーサル（本社＝栃木県小山市大字粟宮字宮内一九二八、☎〇二八五－二五－五五二一、岡田和生社長）の新製品「ステイクス・レース」で定価二十四万円。

タイマー役のペースメーカー馬と、プレーヤーの馬との二頭立てで競争する。ペースメーカー馬がゴールに入るまで、球は連打でき、プレーヤーの馬が勝つと、景品が出る。ペースメーカー馬のスピードは、プレーヤーの馬が中間地点とゴール近くなった時に速くなるように、自動コントロールされているので、スリルのあるゲームが楽しめる。

またプレイ料金は、十円、二十円、三十円と調整が可能である。

＊

ビッグ・アンド・スモール

新しいビデオゲーム「ビッグ・アンド・スモール」が㈱ユニバーサルより発売された。

「ビッグ・アンド・スモール」は、大小ゲームをTVゲーム化したもので、画面にあらわれる三個のサイコロの目の合計を当てるもの。他にも、大きい数か小さい数かを当てる方法や、ゾロ目を当てる方法などがあり、配当率も、賭け方によって二倍から百五十倍まで。六人用で定価は三百六十万円。

東宝東和提供

映画「トミー」のストーリー紹介

第二次大戦が終りかけた頃、トミーは生まれた。空軍爆撃隊の隊長だった勇敢な父親、ウォーカー大佐は、その時すでにいなかった。ドイツ上空で撃墜されたのだった。母親のノラは二十歳半ばの陽気な美しい女性で、「バーニーのホリディ・キャンプ」へトミーを連れて行った時に知り合ったフランク・ホッブスと、やがて愛し合うようになった。フランクはちょっと荒っぽいけれど、いいおじさんだった。フランクおじさんとノラは結婚し、ノラの家で三人は仲よく暮らしはじめた。

暗闇の中のトミー

ある晩、大変な事が起った。死んだと思っていたウォーカー大佐が家へ帰ってきたのだ。墜落した飛行機から奇蹟的に助かったのだった。あいにくフランクとノラはベッドにいた。怒りと驚きで立ちすくんでいるウォーカー大佐の頭を、フランクが重いランプのスタンドで、力いっぱいブン殴った。即死したウォーカー大佐の死体の向う側にパジャマ姿のトミーが立っていた。すべてを見ていたトミーに、「お前は何も見なかったんだ。何も聞かなかったんだ」と、フランクおじさんと母親のノラは顔をくっつけるようにして言ってきかせた。恐い顔だった。

その日から、トミーは自分の心の中に閉じこもり、何も見えず、耳も聞こえず、口もきけない少年になった。場所も時間も物音も、今のトミーにはもう無関係だった。その心は、暗黒の物音ひとつしない闇が占領していたが、トミーのすばらしい空想力は、時々その暗闇の世界で、バラ色にはじけるのだった。〝僕に触って！僕を見て！僕を感じて！〟――その可哀そうなトミーの頭の中の叫びを、誰も聞くことはできない。

そして時は過ぎ、一九七〇年代になった。トミーは青年になった。ノラとフランクは、なんとかしてトミーを治してやろうと、霊験あらたかな教祖さまの所に連れて行った。トミーは、マリリン・モンローそっくりの偶像の足にキスを許され、その時偶像を倒して粉々にしたが何も起らなかった。フランクは、セクシーなアシッド・クィーンにトミーを拝謁させた。女王は、ドラキュラの使う「鉄の処女」の改造器で、ＬＳＤや麻薬をトミーの肉体にブチ込んだ。しかしトミーは治らなかった。

母親達のいない間に、サディストのいとこや男色家のアーニーおじさんが、トミーをさんざんにもて遊んだが、トミーは何も感じはしなかった。何も見えないトミーにも、居間の鏡の中に映っている自分の姿だけは見ることができた。その姿は時によって、全体が赤や青に見えるのだった。

CAMPに圧勝

ある時トミーは、鏡の中の自分が逃げようとするのを見て後を追った。いつの間にかポンコツ置場にいた。そこでトミーは本能的に、捨てられていたピンボール（フリッパー）の台をはじき始めた。たちまちその台は五彩の色に輝き、トミーの才能は花開いた。

ピンボールの試合（フリッパー大会）で、「ピンボールの魔術師」とまで言われているチャンピオンをトミーは打ち負かし、世界の花形選手になった。彼は大富豪になり、ノラもフランクも、その金で豪華な家に住み、ぜいたくざんまいの生活を送るようになった。トミーは世界最高の専門医にかかったが、やはり無駄だった。

フリッパー教

ある日、ノラは豪華な居間に立つ鏡の中のわが子を見つめていた。絶望がノラを襲い、彼女はトミーを鏡の方につきとばした。すると鏡が破裂し、鏡の中から津波が噴き出して二人をのみこんだ。この時、奇蹟がおこった。トミーの眼と耳と口がもどってきたのだ。

この奇蹟で、トミーは「自分こそが救世主だ」と悟った。何千という信者の列が、トミーの家をとり巻くようになったのは、それから間もなくのことだった。ピンボールの台を使っての信仰も、長くは続かなかった。あまりにも抑圧されすぎた信者たちは、とうとう爆発してしまった。彼らはピンボールの台をたたきこわし、猛り狂って暴れ出したのである。

孤独な新しい自由

ノラとフランクは暴徒と化した信者たちに惨殺された。生き残ったトミーは、また孤独になってしまった。しかし、いまやトミーは自由だった。彼は新しく生まれ変ったような力強さと希望が、体の中から湧きあがってくるのを感じていた。

愛読者ポスタープレゼント

東宝東和提供、映画「トミー」のポスターを差し上げます。ご希望の方は、本社編集部（☎〇六―三一四―〇三〇九）まで、ご連絡ください。

キャスト

トミー……ロジャー・ダルトリー
フランク（義父）……オリバー・リード
ノラ（母親）……アン・マーグレット
ピンボールの魔術師……エルトン・ジョン
伝導師……エリック・クラプトン
アシッド女王……ティナ・ターナー
専門医……ジャック・ニコルソン
叔父アーニー……キース・ムーン
いとこケビン……ポール・ニコラス
ウォーカー大佐……ロバート・ポウエル
少年トミー……バリー・ウィンチ
ザ・フー……ピート・タウンゼント
ロジャー・ダルトリー
ジョン・アントウィッスル
キース・ムーン

スタッフ

製作……ロバート・スティグウッド
ケン・ラッセル
監督・脚本……ケン・ラッセル
音楽監督……ピート・タウンゼント
撮影……ディック・ブッシュ
ロニー・テイラー
衣裳……シャーリー・ラッセル

母親役で熱演するマン・マーグレット

ゲーム コーナー 拝見

幻の女

有田佐市

"The night was young, and so was he, but the night was sweet, and he was sour."

まだ宵の口、彼は若かった。夜風は甘く薫っているのに彼の心は暗かった。

雄介はウイリアム・アイリッシュの《幻の女》がすきだった。街を歩きながら無意識のうちにその出だしの一行を口ずさんでいることがある。

雄介が粋がっている時にはその一行が変化して――女を抱きたい夜もあれば、抱きたくない夜もある――となる。

しかし、雄介はどちらかというと若い女性とは縁がうすい男であった。

W大を卒業したばかりでこの春から大阪のM商事に就職した。

根が田舎生れの田舎育ちなので、東京で四年間都会のアスファルトジャングルに厭気がさし、大阪では便利な会社の独身寮には入らず電車で二時間もかかる郊外というよりも田舎といった方がよい土地に家を借りた。

駅の裏は田圃で未だに舗装されてない田舎道を十分ほど辿って行くと雄介が借りている家がある。家といっても厩を改造したもので頑丈な造りではあるが窓は小さく、十二畳一間で家賃は一月五千円である。

入社試験を受ける際にM商事の本社を訪ねた時、雄介は是非ここに入社したいとおもった。

受付の女の子が素晴しかったのである。雄介が今迄こんな女の子がいたらいいのにと夢にまで描いてきた理想の女性とそっくりの女の子だったのである。

「人事部は四階のつきあたりでございます、Aさんは席を外していますので、Bさんが説明するそうでございます」

歌うような口調で甘く優しい声で、口もとがきゅっと締まっていた、微笑んだ時には靨（えくぼ）がくっきりとうかんだ。

雄介は愛くるしい瞳と髷と口もとからポニーテールへと見とれていて、一瞬遅れて曖昧な返事をした後、人事部の方へ向った。

＊

入社後機会をみて雄介はその受付の女の子、晶子を中ノ島公園に誘った。

「私が借りている家では今蛙の鳴き声が五月蠅（うるさい）くらいによくきこえますよ」

「あら、雄介クンは変った処に住んでらっしゃるのね。わたしなんか夜でも自動車の音がしないところには淋しくて住めそうな気がしませんわ」

「**ゲームセンター**だわ、ちょっと寄って行きませんこと」

「そうだな、運を占うつもりでやってみようか」

雄介はオレンジ色の大きな鍔の帽子を被っている晶子についてゲームセンターに入る。そうだアイリッシュの《幻の女》もオレンジ色の帽子を被っていた。この帽子はあまり縁起がよくないかもしれないと雄介は意識の片隅でおもう。

晶子が子鹿のような軽い足どりでメダルを持ってくる。二人で**スロットマシン**をやる。

「わたし、こんな賑やかな音ダーイスキ。気が塞いでいる時にでも何となくお祭りの囃子のように景気をつけてくれるでしょう」

晶子の**マシン**はよくマークが三つとも揃ってメダルが面白いほどよく出てくる。晶子の頬が上気して桜色になる。晶子は殆んど化粧をしなくてもよいほど滑すべした肌をしている。

雄介の**マシン**は全然出なかった。

ビヤホールでビールを飲み夜の中ノ島公園へ行く。晶子と雄介の性格が違うことが却って二人の話を弾ませる。

月影のベンチで晶子は無言のうちに接吻をもとめて雄介の肩に頭を預ける。オレンジ色の帽子は準備よく横においてある。

雄介は朴念仁といおうか几帳面といおうか晶子の顔を一度離して――、「接吻する」と云わずもがなの一言、束の間タイミングを大事にする晶子は横を向いてしまう。

「知らないわ」

この日は――デキず――でありました。

＊

ずっと横を向いてしまっている晶子に雄介はあの手この手押しの一手と何とか晶子の機嫌をとり結び再度中ノ島公園へ行くことになる。

「**ゲームセンター**だ、寄って行こう。あの音がいいな、何となく無機的で」雄介は女の子のためには無理をする男である。

今日は雄介の**マシン**は調子がよく、マークが揃ってメダルがよく出るが、オレンジ色の帽子の影で晶子の顔は沈んでいる。メダルが全然出て来ないのだ。

ビールで乾杯、夜の中ノ島公園へ、ベンチはアベックで満席、輝け青春、青春万歳、今夜の雄介は調子がよい、**スロットマシン**の占いも良い卦が出たのだ。

はい、オレンジ色の帽子は横に、晶子が頭を預けて来たら黙って秦早く接吻しよう。女の子は盗まれるという姿勢をとりたがるものだ、そんなところにわがジャパンの後進性が残っとるな、うん眼を閉じたところもいいものだ、長い睫毛もいいものだ、おや舌を出してきたりして、この際男の優しさのたしなみとして、さし出されるものは何でも受けいれよう。おや、晶子は着痩せをするタイプだったのか、意外に豊かな腰だ、腰を振るとは、アレをせよとの命令か、まずは失礼、おやおやのオヤこんなに濡らしていいものか、眼を閉じて、眼を閉じて、恐くないのだから、なんて雄介は一人前のことをいって、シテ、それにつけても**スロットマシン**の占いはよくあたるものだなアー。

＊

翌日雄介が出社してみると晶子から退職届が出ていました。噂によれば晶子は北海道の実家に帰り親がきめた許婚者と結婚するそうです。

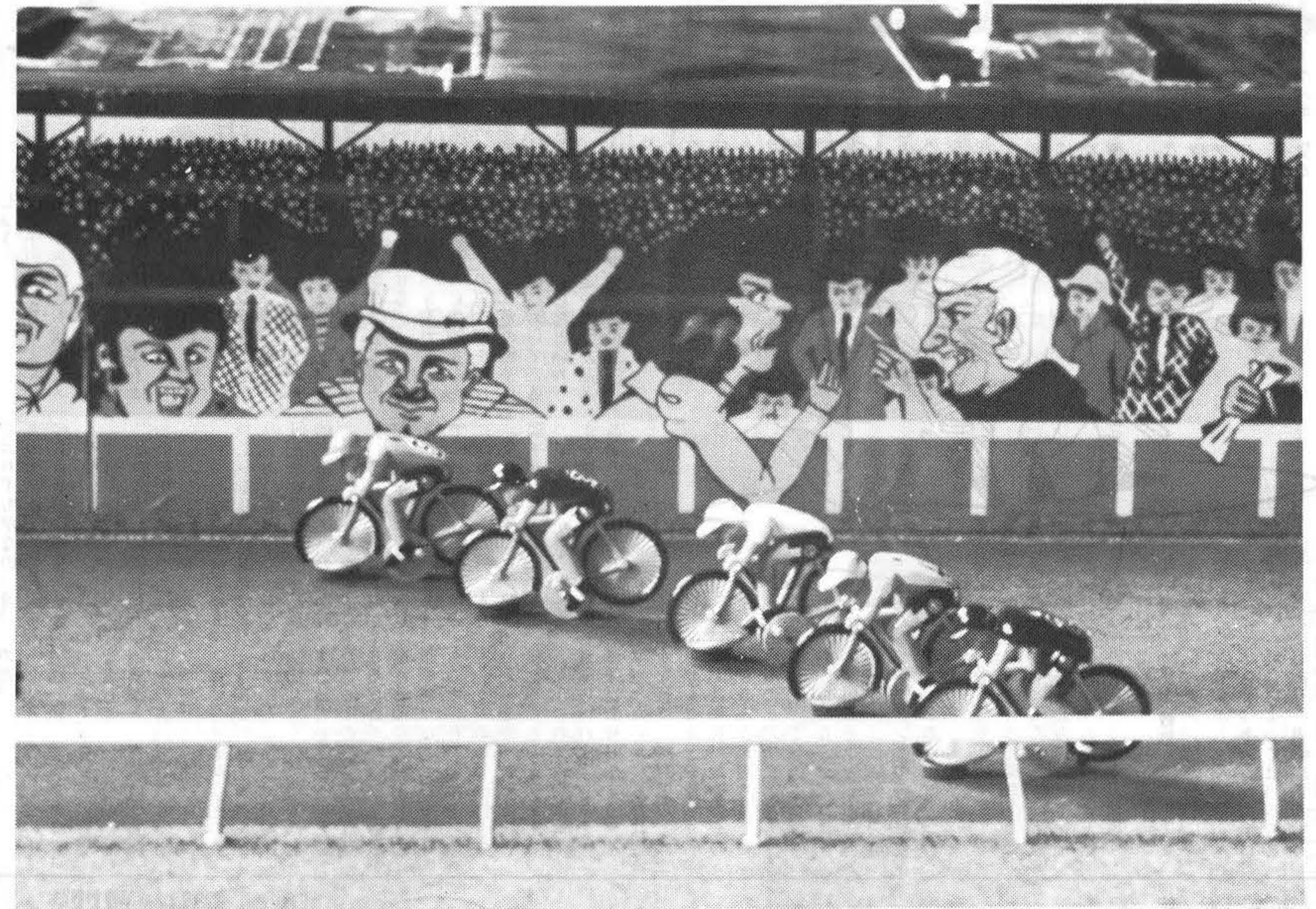
教訓

オレンジ色の帽子には注意しましょう。

スロットマシンの卦は場合によっては当ることもあり、当らぬこともあります。

（ありたさいち・作家）

競輪セット新発売

フジ・ハーネス・デラックスが競輪にも変わります
なお他社のハーネス等にもご利用できます

日本ではじめての試み

競馬ゲームを競輪ゲームに変えて雰囲気を盛上げる

競輪選手の足が動き、ペダルを踏んで大活躍

競輪用テープ………**2**本
競輪用人形…………**6**台
1セット **¥50,000.-**

お問い合わせ、お申し込みは

総発売元 **フジ・エンタープライズ株式会社** 東京都新宿区北新宿1-7-21高沢ビル1F 〒160 ☎ (03) 365-0611(大代表)

フジ・エンタープライズ(株)札幌支社	〒062	札幌市豊平区平岸2条3－71	☎ (011)841－2087(代)
フジ・リース株式会社	〒151	東京都渋谷区本町5－37－12	☎ (03) 378－4961(代)
城南プロンディ	〒144	東京都大田区東糀3-13-10第1三喜ハイツ	☎ (03) 744－6641(代)
動産実業	〒020	盛岡市仙北町下野30	☎ (0196)35－5627(代)
株式会社山信	〒150	東京都渋谷区神南1－10－16(東亜ビル)	☎ (03) 463－2500(代)
東海アミューズメント	〒467	名古屋市端穂区豊岡通3－48	☎ (052)851－1319(代)
バイタル商事株式会社	〒986-61	宮城県古川市福沼字富沼1－2	☎ (02292)3－6711(代)
株式会社ガルフ	〒942	新潟県上越市大字藤巻865－1	☎ (0255)23－6701(代)